

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN ASMAA UL HUSNA BERBASIS WINDOWS PHONE MENGGUNAKAN VISUAL BASIC.NET

Naskah Publikasi

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Komunikasi dan Informatika



Diajukan oleh :

Bambang Subakti

Umi Fadlillah, S.T., M.Eng

Yusuf Sulistyono, S.T., M.Eng

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013

HALAMAN PENGESAHAN

Publikasi ilmiah dengan judul :

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN ASMAA UL HUSNA BERBASIS WINDOWS PHONE MENGGUNAKAN VISUAL BASIC.NET

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Bambang Subakti

L200090153

Telah disetujui pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 29 Oktober 2013

Pembimbing I



Umi Fadlillah, S.T., M.Eng
NIP : 197803222005012002

Pembimbing II



Yusuf Sulistyo N, S.T., M.Eng
NIK : 100.1197

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal : 01 November 2013

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Teknik Informatika



Heru Supriyono, S.T., M.Sc. Ph.D

NIK : 970



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id> Email: informatika@fki.ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

141/A.3-II.3/INF-FKI/X/2013

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Teknik Informatika menerangkan bahwa :

Nama : BAMBANG SUBAKTI
NIM : L200090153
Judul : RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN ASMAA UL
HUSNA BERBASIS WINDOWS PHONE MENGGUNAKAN
VISUAL BASIC.NET
Program Studi : Teknik Informatika
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 30 Oktober 2013

Biro Skripsi
Teknik Informatika

Fauzan Natsir, S.Kom

Turnitin Originality Report

RANCANG BANGUN APLIKASI
PENGENALAN ASMAA UL HUSNA
BERBASIS WINDOWS PHONE
MENGGUNAKAN VISUAL BASIC.NET by
Bambang Subakti

From Publikasi Ilmiah Periode Desember
2013 (Informatika)

Processed on 30-Oct-2013 03:16 WIT
ID: 367438885
Word Count: 2332

Similarity Index

29%

Similarity by Source

Internet Sources:	6%
Publications:	0%
Student Papers:	26%

sources:

- 1 17% match (student papers from 19-Jul-2013)
Class: Informatika

Assignment:

Paper ID: 341416604

- 2 4% match (student papers from 30-Oct-2013)
Class: Informatika

Assignment:

Paper ID: 367438886

- 3 2% match (student papers from 19-Jul-2013)
Class: Informatika

Assignment:

Paper ID: 341416605

- 4 2% match (student papers from 20-Jul-2013)
Class: Informatika

Assignment:

Paper ID: 341489286

- 5 2% match (student papers from 19-Jul-2013)
Class: Informatika

Assignment:

Paper ID:

- 6 1% match (Internet from 29-Oct-2013)
<http://www.project-graduate.com/jasa/judul-android-3.html>

- 7 < 1% match (Internet from 18-Dec-2012)
<http://www.coding4u.com/wordpress.com/2012/08/tesan-dari-devi-lipok>
<http://www.coding4u.com/wordpress.com/2012/08/tesan-dari-devi-lipok>

- 8 < 1% match (Internet from 20-Sep-2012)

- 9 < 1% match (Internet from 08-Oct-2010)
http://ridwanpsi.net23.net/1_3_Macam-macam-Ma-rifat.html

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN ASMAA UL HUSNA BERBASIS WINDOWS PHONE MENGGUNAKAN VISUAL BASIC.NET

Bambang Subakti, Umi Fadlillah, Yusuf Sulistyo N

Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail : bambang.subakti7@gmail.com

ABSTRAKSI

Pengenalan Asmaa ul Husna saat ini masih banyak didominasi buku yang menjadikan kurang menarik dan membuat orang malas membacanya. Peneliti merancang dan membuat aplikasi pengenalan Asmaa ul Husna sebagai media pembelajaran dalam memahami Asmaa ul Husna. Aplikasi ini juga dirancang sebagai sarana pendukung untuk membantu pengguna dalam menghafal Asmaa ul Husna menggunakan teknologi smartphone berbasis Windows Phone.

Perancangan dan pembuatan aplikasi ini menggunakan Microsoft Visual Studio 2010 sebagai software utama pembuatan aplikasi, dan di dukung dengan software tambahan untuk membuat tampilan aplikasi seperti Photoshop CS-4, Audacity, dan Windows Movie Maker. Pengujian aplikasi di lakukan di Lembaga Pengembangan Al-Islam dan Kemuhammadiyah (LPIK) Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan mendemokan aplikasi secara langsung dan mengisi kuesioner yang dilakukan oleh Pegawai LPIK, mahasiswa Fakultas Agama Islam, mahasiswa umum, dan masyarakat umum.

Hasil yang didapat dari penelitian ini 90% responden pegawai LPIK, 100% mahasiswa FAI, 91,7% mahasiswa umum, dan 83,3% masyarakat umum menyatakan aplikasi ini menarik. 95% responden pegawai LPIK, 95% mahasiswa FAI, 95,8% mahasiswa umum, dan 83,3% masyarakat umum menyatakan aplikasi ini mudah digunakan. 95% responden pegawai LPIK, 90% mahasiswa FAI, 95,8% mahasiswa umum, dan 75% masyarakat umum menyatakan aplikasi ini interaktif. 90% responden pegawai LPIK, 90% mahasiswa FAI, 95,8% mahasiswa umum, dan 87,5% masyarakat umum menyatakan aplikasi ini membantu dalam menyampaikan materi Asmaa ul Husna, sehingga tujuan dari penelitian ini berhasil tercapai.

Kata kunci : aplikasi pengenalan, asmaa ul husna, windows phone.

DESIGN APPLICATION LEARNING OF ASMAA UL HUSNA ON WINDOWS PHONE BASED USING VISUAL BASIC.NET

Bambang Subakti, Umi Fadlillah, Yusuf Sulistyo N

Department of Informatics, Faculty of Communications and Informatics

Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail : bambang.subakti7@gmail.com

ABSTRACT

Learning of Asmaa ul Husna is still dominated by books that make people a lot less interesting and lazy to read it. The research is done to design and create the application learning of Asmaa ul Husna as a learning media in understanding Asmaa ul Husna. The application is built to assist the users in memorizing Asmaa ul Husna on Windows Phone based smartphone.

The design and development this application using Microsoft Visual Studio 2010 and supported by Photoshop CS-4, Audacity, and Windows Movie Maker. The test is done at the (LPIK) Lembaga Pengembangan Al-Islam dan Kemuhammadiyah Universitas Muhammadiyah Surakarta by demonstrating the application and fill in the questionnaire conducted by the LPIK Employees, Faculty of Islamic Studies students, other students, and the public.

The results show 90% of respondents LPIK employees, 100% of FAI students, 91.7% of other students, and 83.3% of the public expressed this application is interesting. 95% of respondents LPIK employees, 95% of FAI students, 95.8% other students, and 83.3% of public said that the application is easy to use. 95% of respondents LPIK employees, 90% of FAI students, 95.8% other students, and 75% of public stated this application is interactive. 90% of respondents LPIK employees, 90% of FAI students, 95.8% other students, and 87,5% of public stated this application helps in presenting the material of Asmaa ul Husna, so the purposes of this study are successfully achieved.

Keywords : learning of applications, asmaa ul husna, windows phone.

1. PENDAHULUAN

Asmaa ul Husna adalah nama-nama Allah yang terbaik dan yang Agung yang berjumlah sebanyak 99 (sembilan puluh sembilan) nama. Menghafal, mengetahui dan mengamalkannya, alangkah baiknya bila ketiga-tiganya dirangkaikan atau dipadukan, yaitu : menghafalnya, kemudian mengetahui isi kandungan maknanya dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari di antara nama-nama Allah Yang Maha Agung itu. (Hasan, 2003).

Seiring dengan berkembangnya teknologi, saat ini sudah banyak aplikasi berbasis *smartphone* yang diciptakan. Pengenalan Asmaa ul Husna saat ini masih banyak didominasi buku. Hal ini menjadikan kurang menarik ketika ingin mengetahui tentang Asmaa ul Husna sehingga menimbulkan efek malas untuk mempelajari Asmaa ul Husna. Penelitian ini akan memanfaatkan perkembangan teknologi berbasis *Mobile Windows Phone* yang sedang berkembang saat ini.

Penelitian ini memilih materi mengenai pengenalan Asmaa ul Husna karena saat ini banyak umat Islam yang kurang mengenal dan memahami Asmaa ul Husna. Penelitian ini akan membuat aplikasi berbasis *Windows Phone* dengan harapan mampu menarik kembali minat umat Islam untuk mempelajari Asmaa ul Husna.

Sesuai dengan judulnya “**Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Asmaa ul Husna Berbasis Windows Phone Menggunakan Visual Basic.Net**” penyusun ingin membuat aplikasi tentang Asmaa ul Husna yang berisikan daftar Asmaa ul Husna yang menampilkan 99 nama Allah berupa gambar dengan tulisan Arab, disertai penjelasan mengenai artinya. Aplikasi ini disajikan dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video sehingga akan lebih menarik dan mudah untuk digunakan. Aplikasi ini juga menyertakan fitur pencarian dan quiz yang berupa soal tebak gambar.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Allah SWT mempunyai sifat-sifat yang sangat banyak sebagaimana dijelaskan dalam ayat-ayat Al-Qur'an dan hadist-hadist Nabi Muhammad SAW. Keseluruhan sifat-sifat Allah menunjukkan kemahakuasaan dan kesempurnaan serta kesucian yang tidak dimiliki oleh seluruh makhluk-Nya. Handphone sebagai sarana telekomunikasi yang semakin banyak digunakan telah berkembang dengan berbagai fitur yang sangat kompleks dan canggih. Berdasarkan hal tersebut penulis membuat aplikasi dengan fitur yang menghasilkan perpaduan gambar dengan suara. Aplikasi sifat-sifat Allah SWT ini adalah aplikasi yang dibuat dari bahasa pemrograman Java yang berupa gambar tulisan Arab beserta arti dan maknanya. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan untuk dapat memudahkan masyarakat memahami sifat-sifat Allah SWT baik arti maupun maknanya. Budiyanto (2011).

Asmaa ul Husna adalah kumpulan nama-nama Allah yang indah dan baik.

Dalam agama Islam, mempelajari dan mengamalkan Asmaa ul Husna merupakan suatu bentuk ibadah wajib yang sangat mulia dan sarat dengan nilai kebaikan. Oleh karena itu, penulis membuat sebuah aplikasi pengenalan Asmaa ul Husna, yaitu sebuah aplikasi berbasis *Android* yang bernafaskan keagamaan. Santoso (2012).

Handphone merupakan produk yang sudah tidak asing lagi di zaman sekarang, aplikasi yang beragam di dalamnya membuat handphone semakin nyaman digunakan. Mulai dari aplikasi edukasi, agama maupun games menghiasi handphone. Peneliti ingin membuat aplikasi handphone yang bisa bermanfaat tidak hanya bagi penulis sendiri tapi juga bagi orang lain. Penulis membuat aplikasi berbasis edukasi bernuansa agama. Fauzan (2010).

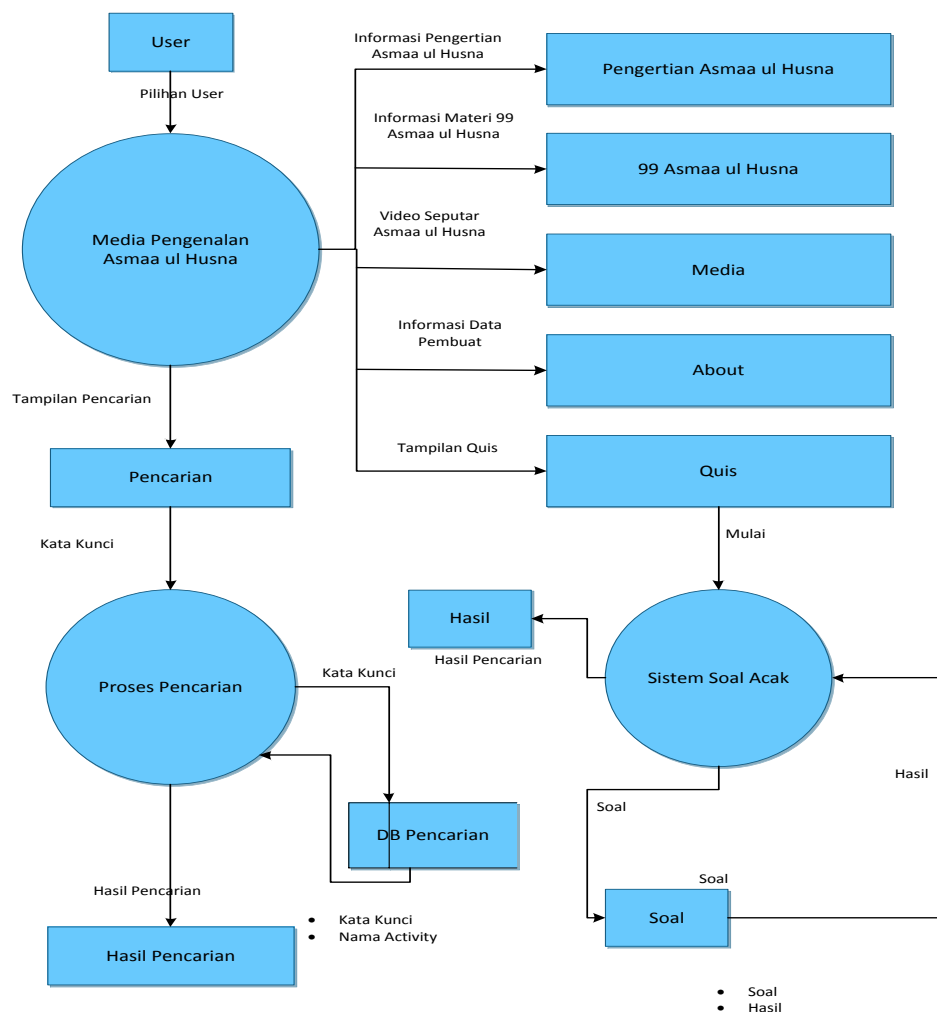
3. METODE

Tahapan Perancangan Aplikasi Pengenalan Asmaa ul Husna ini melalui beberapa tahapan dan proses. Hal ini dilakukan agar menghasilkan penelitian yang baik dan

sesuai dengan tujuan penelitian itu sendiri. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* dalam melakukan penelitian. *Research & Development* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji

keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2011:407).

Desain aplikasi secara umum yang akan dibuat digambarkan dalam sebuah DFD (*Data flow Diagram*) seperti gambar 1



Gambar 1. DFD Aplikasi

Pengujian akan dilakukan di Lembaga Pengembangan Al- Islam dan

Kemuhammadiyah (LPIK) Universitas Muhammadiyah Surakarta. Kuesioner akan

dibagikan kepada pegawai LPIK, mahasiswa Fakultas Agama Islam, mahasiswa umum, dan masyarakat umum untuk memberikan penilaian secara kuantitatif terhadap aplikasi yang telah dibuat. Kuesioner dibuat sedikit berbeda antara pegawai LPIK dengan responden lainnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Pengenalan Asmaa ul Husna Berbasis Windows Phone di buat menggunakan software Microsoft Visual Studio 2010 dengan bahasa pemrograman Visual Basic.Net dan menggunakan LINQ to SQL untuk penyimpanan data.

Hasil yang dicapai dari penelitian ini adalah Aplikasi Pengenalan Asmaa ul Husna Berbasis Windows Phone Menggunakan Visual Basic.Net yang berisi tentang materi mengenai 99 Asmaa ul Husna.

A. Hasil

1. Halaman Splash Screen



Gambar 2. Halaman Splash Screen

Halaman *splash* adalah halaman pembuka atau yang pertama kali muncul ketika program dijalankan dan halaman *splash* akan tertutup secara otomatis kemudian mengarah ke menu utama.

2. Halaman Menu Utama



Gambar 3. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama akan muncul setelah halaman *splash screen* tertutup. Halaman ini berisikan beberapa menu. Pada halaman ini pengguna dapat memilih menu

yang disajikan menu utama pada aplikasi. Beberapa menu tersebut adalah pivot control pertama yang berupa 6 tampilan tombol-tombol menu Asmaa ul Husna dan pivot control kedua yang berisikan about. Pivot control pertama berisikan 6 tampilan tombol, tombol pertama digunakan untuk masuk ke menu pengertian mengenai Asmaa ul Husna, tombol kedua digunakan untuk masuk ke menu 99 Asmaa ul Husna, tombol ketiga digunakan untuk masuk ke menu media, tombol keempat digunakan untuk masuk ke menu quis, tombol kelima digunakan untuk masuk ke menu pencarian, dan tombol keenam digunakan untuk keluar dari aplikasi.

3. Halaman Pengertian



Gambar 4. Halaman Pengertian

Halaman Halaman Pengertian berisikan penjelasan mengenai Asmaa ul Husna, serta ayat dan hadist yang menerangkan tentang Asmaa ul Husna. Tampilan pada halaman ini berupa penjelasan yang disajikan pada *scrollviewer* sehingga pengguna dapat menggeser tulisan ke atas dan ke bawah.

4. Halaman 99 Asmaa ul Husna



Gambar 5. Halaman 99 Asmaa ul Husna

Pada halaman ini pengguna dapat memilih nama Asmaa ul Husna yang disajikan dalam bentuk panorama control yang mampu di geser ke kanan dan ke kiri sesuai dengan kehendak pengguna. Tampilan berupa gambar dan tombol yang digunakan untuk masuk ke halaman penjelasan dari nama Asmaa ul Husna yang ingin dilihat oleh pengguna.

5. Halaman Penjelasan



Gambar 6. Halaman Penjelasan

Halaman penjelasan nama-nama Asmaa ul Husna berisikan informasi tentang nama Asmaa ul Husna yang dipilih oleh pengguna. Tampilan pada halaman ini berupa gambar yang disertai tambahan animasi rotasi pada gambar agar lebih menarik dan penjelasan disajikan pada *scrollviewer* sehingga pengguna dapat menggeser tulisan ke atas dan ke bawah. Selain itu pada setiap halaman penjelasan nama Asmaa ul Husna juga disertai dengan suara pelafalan dari nama Asmaa ul Husna yang dipilih agar mempermudah pengguna dalam memahami pelafalan nama-nama Asmaa ul Husna tersebut.

6. Halaman Menu Media



Gambar 7. Halaman Menu Media

Halaman menu media berisikan penjelasan dari ayat yang menerangkan mengenai mengamalkan Asmaa ul Husna, tampilan pada halaman ini berupa penjelasan yang disajikan pada *scrollviewer* sehingga pengguna dapat menggeser tulisan ke atas dan ke bawah. Dalam halaman ini terdapat sebuah tombol untuk memutar video seputar Asmaa ul Husna.

7. Halaman Quis



Gambar 8. Halaman Quis

Quis terdiri dari pilihan ganda sebanyak 10 soal tebak gambar. *Button Option* digunakan untuk memilih jawaban.

8. Halaman Search



Gambar 9. Halaman Search

Pada halaman hasil pencarian akan muncul *listviewer* dari hasil kata kunci yang di masukan. *Listviewer* pencarian sesuai dengan data yang ada pada database pencarian. Dalam database tersebut tersimpan kata kunci yang dapat digunakan untuk menuju materi yang di cari.

9. Halaman About



Gambar 10. Halaman About

Halaman about berisikan data dari pembuat aplikasi, nama aplikasi dan kontribusi berupa gambar dan *textblock*. Dalam halaman ini terdapat sebuah tombol daftar pustaka untuk melihat sumber buku yang digunakan untuk mengisi materi dalam Aplikasi.

10. Halaman Daftar Pustaka



Gambar 11.Halaman Daftar Pustaka

Halaman daftar pustaka berisikan mengenai daftar buku yang digunakan sebagai rujukan untuk mengisi materi Asmaa ul Husna yang terdapat pada aplikasi ini.

B. Pembahasan

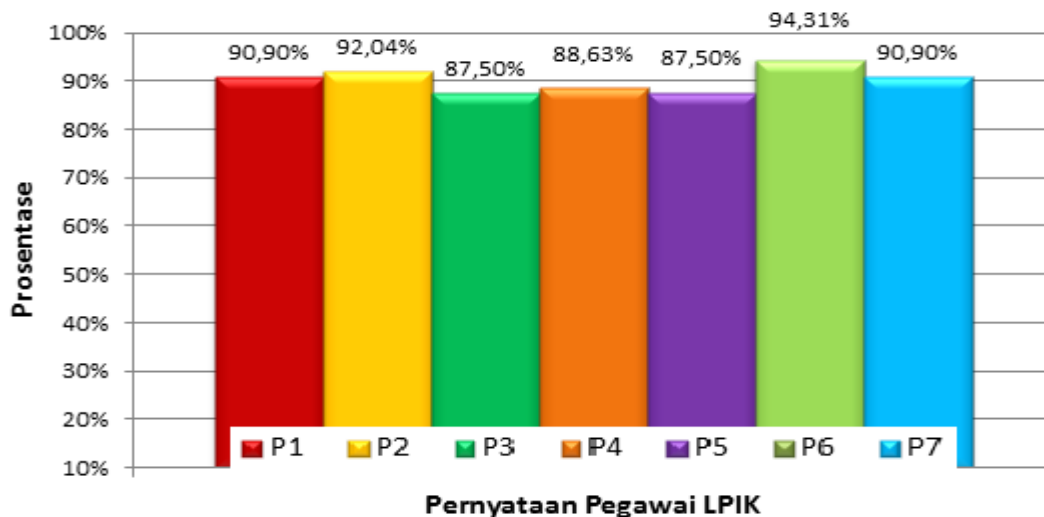
Pengujian Pengujian dalam penelitian ini dilakukan di Lembaga Pengembangan Al-Islam dan Kemuhammadiyah (LPIK)

Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tanggal 11 Juli 2013 dengan mendemokan Aplikasi Pengenalan Asmaa ul Husna kepada pegawai atau fasilitator di LPIK, Mahasiswa Fakultas Agama Islam, Mahasiswa umum, dan Masyarakat umum.

Proses mendemokan aplikasi ini dengan menunjukan langsung kepada

pengguna. Pengguna mencoba mengoperasikan aplikasi ini kemudian memberikan pendapatnya tentang aplikasi ini.

Hasil dari pengujian yang dilakukan di Universitas Muhammadiyah Surakarta dan masyarakat umum seperti Gambar 12



■ P1 : Tampilan Aplikasi Menarik

■ P2 : Aplikasi Mudah Digunakan

■ P3 : Kejelasan Gambar

■ P4 : Aplikasi Interaktif

■ P5 : Materi Mudah Dipahami

■ P6 : Suara Pelafalan Membantu Memahami Materi

■ P7 : Aplikasi Membantu Menyampaikan/Mendapatkan Informasi Asmaa ul Husna

Gambar 12. Grafik Hasil Pengujian

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

a. Aplikasi Pengenalan Asmaa ul Husna Berbasis Windows Phone Menggunakan Visual Basic.Net telah selesai dibuat dan telah dilakukan pengujian di Lembaga Pengembangan Al-Islam dan Kemuhammadiyah (LPIK) Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan mengambil sampel 5 responden pegawai LPIK, 5 responden mahasiswa Fakultas Agama Islam, 6 responden mahasiswa umum, dan 6 responden masyarakat umum.

b. Menurut responden secara umum, berdasarkan hasil kuesioner aplikasi yang dibuat, 90,90 % responden menyatakan aplikasi ini menarik, 92,04 % responden menyatakan aplikasi ini mudah untuk digunakan, 87,50 % responden menyatakan gambar dalam aplikasi jelas, 88,63 % responden menyatakan aplikasi ini interaktif, 87,50 % responden menyatakan

materi dalam aplikasi ini mudah dipahami, 94,31 % responden menyatakan suara pelafalan Asmaa ul Husna dalam aplikasi membantu memahami materi, 90,90 % responden menyatakan materi dalam aplikasi membantu dalam menyampaikan atau mendapatkan informasi mengenai Asmaa ul Husna.

c. Dari hasil yang di dapat, penelitian ini telah mencapai tujuan dari penelitian yaitu membangun aplikasi Asmaa ul Husna berbasis *mobile windows phone* yang menarik dan mudah digunakan oleh umat Islam sehingga pengguna dapat mengenal dan memahami tentang Asmaa ul Husna.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyanto. 2011. *Aplikasi Sifat-Sifat Allah Berbasis Mobile Dengan Menggunakan J2ME*. Universitas Gunadarma.
- Fauzan, Nur Achmad. 2010. *Aplikasi Pengenalan Asmaa ul Husna Pada Handphone Menggunakan Java 2 Micro Edition*. Universitas Gunadarma.
- Hasan, M. Ali. 2003. *Memahami Dan Meneladani Asmaul Husna*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Santoso, Pandu. 2012. *Aplikasi Pengenalan Asmaa ul Husna Pada Handphone Berbasis Android Menggunakan Eclipse Java Galileo 3.5.0*. Universitas Gunadarma.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.